

UALLACE DURIAL PIMENTEL

CONCEPT ART PARA O LIVRO ILUSTRADO:
A MINHA FESTA É COLORIDA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Comunicação Visual Design da Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de bacharel.

Orientação: Elizabeth Jacob

RIO DE JANEIRO – RJ

2021

FICHA CATALOGRÁFICA

FOLHA DE APROVAÇÃO

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a minha mãe e meus avôs maternos, por sempre terem acreditado no meu potencial e pelo apoio incondicional. Por fim, agradeço a todos professores pela contribuição à minha formação, especialmente à minha orientadora, Elizabeth Jacob, por me orientar e acreditar no meu projeto.

Muito obrigado!

“Arte capaz de traduzir ou vender uma ideia, de representá-la de forma que uma história possa ser lida; seja o resultado um elemento, um personagem, um ambiente ou um mundo inteiro de sonhos. Essa forma de arte pode ser expressa pela ilustração, escultura e muitas outras, é mais requisitada hoje pela indústria de entretenimento (ZUPI, 2010, p. 04).

RESUMO

O presente trabalho nasceu a partir da reflexão sobre as divisões de gênero que percorrem o universo dos livros ilustrados. São construções tradicionais que reduzem os gêneros às identidades de feminino e masculino projetam como devemos ser e de como devemos nos comportar, criando estereótipos e promovendo a desigualdade de gêneros.

O projeto desenvolvido como trabalho de Conclusão do Curso de Comunicação Visual Design, tem como objetivo o desenvolvimento de personagens e uma história para um livro infantil. Buscando promover a desconstrução dos estereótipos de gênero, utilizando o conceito de performatividade, abordado pela autora Judith Butler (2015).

O trabalho consistiu na criação de uma história e de sua roteirização, segundo a estrutura narrativa do roteirista Christopher Vogler. Também, no desenvolvimento de personagens, a partir de um estudo prático e teórico voltado para o público infantil.

Além disso, este projeto procura investigar os processos de criação de *design* de personagem, procurando torná-los menos binários, aumentando sua representatividade e a diversidade das ilustrações.

O projeto final se trata de um *concept art* para a produção do meu livro ilustrado, *A minha festa é colorida*. Dessa maneira, contém as etapas do desenvolvimento visual e narrativo do livro, reunindo pesquisas de campo, a criação de uma história autoral, roteirização e concepção do fluxo narrativo, pranchas com o *design* dos personagens e ilustrações de arte final.

Espera-se que o projeto ajude a promover a desconstrução dos estereótipos de gênero, contribuindo com a educação infantil. De modo que inspire as próximas gerações a respeitarem as diferenças e serem livres de qualquer coisa que limite ou oprimas suas singularidades.

Palavras Chaves: *Concept Art*, Livro Ilustrado, Narrativa Visual, Estereótipos de Gênero.

ABSTRACT

The present work was born from the reflection on the gender divisions that run through the universe of illustrated books. They are traditional constructions that differentiate between genders and feminine and masculine identities, project how we should be and how we should behave, creating stereotypes and promoting gender inequality.

The project, developed as a conclusion work for the Visual Communication Design Course, aims to develop characters and a story for a children's book. Seeking to promote the deconstruction of gender stereotypes, using the concept of performativity, approached by author Judith Butler (2015).

The work consisted of creating a story and scripting it, according to the narrative structure of screenwriter Christopher Vogler. Also, in the development of characters, from a practical and theoretical study aimed at children.

In addition, this project seeks to investigate the processes of character design creation, try to make them less binary, increase their representativeness and the diversity of brands.

The final project is a conceptual art for the production of my picture book, My party is colorful. Thus, it contains the stages of visual and narrative development of the book, bringing together field research, the creation of an authorial story, scripting and conception of the narrative flow, boards with character designs and final art revelation.

It is expected that the project will help to promote the deconstruction of gender stereotypes, contributing to early childhood education. So that it inspires future generations to respect differences and be free from anything that limits or oppresses their uniqueness.

Keywords: Concept Art, Picture Book, Visual Narrative, Gender Stereotypes.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Desenhos de infância	11
Figura 2 - Personagens: Haku, Kurama e Shun.....	12
Figura 3 - Estudos de <i>concept</i> feitos na adolescência.....	13
Figura 4 - Quarto azul e quarto rosa	16
Figura 5 - Loja de brinquedos	16
Figura 6 - Rosto do herói feminino.....	17
Figura 7 - Rosto do herói masculino	18
Figura 8 - Retas e curvas.....	18
Figura 9 - Poses de construção feminina e masculina.....	19
Figura 10 - Diferença entre altura	19
Figura 11 - Diferença entre meninos e meninas	19
Figura 12 - Tábua de argila e papiro	21
Figura 13 - Pergaminho e Codex	21
Figura 14 - Xilografia.....	22
Figura 15 - Macao et Cosmage (1919)	22
Figura 16 - Livraria Travessa	24
Figura 17 - Livros encontrados nas livrarias Nobel e Saraiva	25
Figura 18 - <i>Concept art</i> do livro da Loish	26
Figura 19 - <i>Sketches</i> do livro da Loish.....	27
Figura 20 - <i>Briefing</i> e mapa mental.....	28
Figura 21 - Esboço para compreensão da ideia do designer.....	29
Figura 22 - Jornada do herói.....	30
Figura 23 - Paradigma de três atos.....	32
Figura 24 - <i>Moodboard</i>	36
Figura 25 - Tópicos do <i>briefing</i>	37
Figura 26 - <i>Moodboard</i> do Duda	38
Figura 27 - Diagrama do Duda.....	38
Figura 28 - Esboços do Duda	39
Figura 29 - Primeiras definições do Duda	39
Figura 30 - Proporção do Duda.....	40

Figura 31 - Poses e paleta de cor do Duda.....	40
Figura 32 - <i>Moodboard</i> do pai do Duda	41
Figura 33 - Diagrama do pai do Duda.....	41
Figura 34 - Esboços iniciais do Pai	42
Figura 35 - Primeiras detalhes estruturais	42
Figura 36 - Proporção do pai de Duda.....	43
Figura 37 - Poses e paleta de cor final	43
Figura 38 - Pai e filho	44
Figura 39 - <i>Moodboard</i> dos amigos	44
Figura 40 - Diagrama dos amigos.....	45
Figura 41 - Esboço dos amigos	45
Figura 42 - Amigos paleta de cores	46
Figura 43 - Duda	47
Figura 44 - Pai do Duda	47
Figura 45 - Alex.....	48
Figura 46 - Cris	48
Figura 47 - Luca.....	49
Figura 48 - Kim	49
Figura 49 - Duda e seu pai	50

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	11
1.1 JUSTIFICATIVAS E MOTIVAÇÕES	11
1.2 POR QUE UM PROJETO DE <i>CONCEPT ART</i> ?	12
2. CONSTRUÇÕES SOCIAIS	13
2.1 IDENTIDADE DE GÊNERO	13
2.2 ESTEREÓTIPOS DE GÊNERO	15
2.3 OS ESTEREÓTIPOS NA ILUSTRAÇÃO	17
3. NARRATIVA E TEMÁTICA	20
3.1 O LIVRO ILUSTRADO	20
3.2 O PÚBLICO ALVO	24
3.3 O QUE É <i>CONCEPT ART</i> ?	26
3.4 <i>CONCEPT ART</i> E O <i>DESIGN</i>	27
3.5 O MODELO DE ESTRUTURA NARRATIVA	29
3.6 O ENREDO DO LIVRO	32
3.7 RIMANDO COM O TEXTO	34
4. DESENVOLVIMENTO VISUAL	36
4.1 REFERÊNCIAS GRÁFICAS	36
4.2 ESTRATÉGIA DE DESENVOLVIMENTO	37
4.3 O DUDA	38
4.4 O PAI DO DUDA	41
4.5 OS AMIGOS DO DUDA	44
5. PROJETO FINAL	46
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	50
7. REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA	51

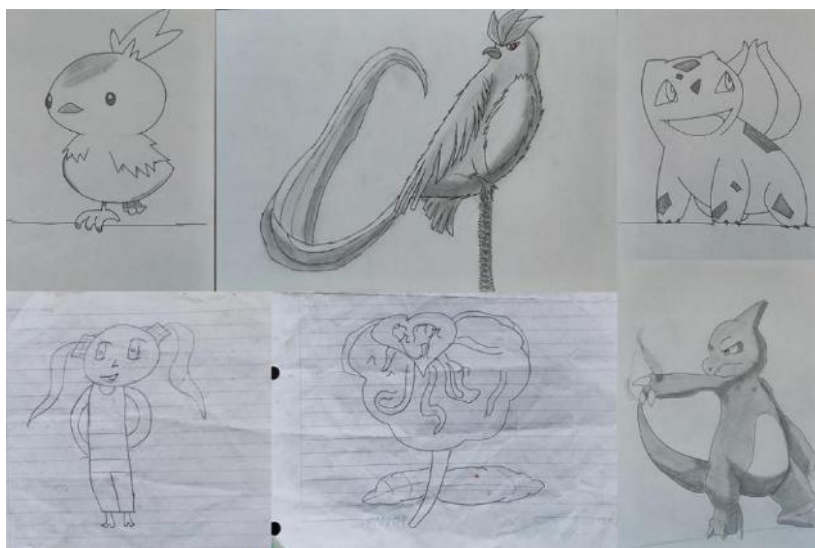
1. INTRODUÇÃO

1.1 JUSTIFICATIVAS E MOTIVAÇÕES

Os quadrinhos, animações, livros e jogos fazem parte da minha vida e são as principais influências em minha formação pessoal e profissional. Desde criança uso o desenho como forma de expressão pessoal (Figura 1). Usando lápis e caneta, tentava dar vida a pequenas histórias, desenhando os personagens que conhecia.

Na Escola de Belas Artes estabeleci o meu primeiro contato com uma turma profissional de aula de desenho. Foi nesse momento em que obtive acesso a algumas referências usadas pelos artistas de desenvolvimento visual, como Andrew Lommis, George Bridman, Michel Lauricella e outros.

Figura 1 - Desenhos de infância



Fonte: Elaborado pelo autor

Acompanhei a divulgação de obras que passaram por reflexões, envolvendo as questões de gênero por trás de personagens estereotipados, como o Shun da animação Cavaleiros do Zodíaco, o Kurama da animação Yu Yu Hakusho e o Haku da animação Naruto (Figura 2).

Embora não seja fácil abordar alguns assuntos com crianças, não devemos distanciá-las de obras que apresentem temas mais profundos, como sentimentos, respeito e gênero.

Durante a busca de inspirações para criação e roteirização da narrativa do livro, percebi estar criando uma história que já conhecia, usando como referência, as experiências que tive na infância.

Memórias em que determinados comportamentos foram naturalizados e moldaram como uma criança deveria ser conforme o seu gênero. São normas geradas pelas construções sociais que determinam se você deve ser o príncipe ou a princesa, vestir azul ou rosa, gostar de fadas ou super-heróis, etc.

Portanto, escolher um tema que questione a lógica sobre a qual os conceitos de gênero foram criados, se tornou mais do que um projeto. De modo que, seria necessário coragem para contestar as barreiras levantadas pelas normas sociais, recordar e analisar algumas lembranças e experiências difíceis. Mas, que poderiam vir a se tornar um projeto que aborde a questão da diversidade e seja capaz de inspirar e ajudar a romper com as barreiras criadas pela desigualdade de gêneros.

Figura 2 – Personagens: Haku, Kurama e Shun



Fonte: <<https://myotakuworld.com/androgynous-anime-characters/>>. Acesso em 21 de abril de 2021.

1.2 POR QUE UM PROJETO DE *CONCEPT ART*?

Na adolescência, percebi ter interesse pelo processo de criação de personagens (Figura 3). Essa criação visual é conhecida como *concept art* e vem a ser desenvolvida por um artista de desenvolvimento visual, chamado de *concept artist*, o responsável pela definição de cores, formas, cenários e a direção de um projeto. Assim sendo este profissional, pode ser o pilar da promoção de questionamentos sobre gênero, ajudando a produzir uma obra mais representativa.

Figura 3 - Estudos de *concept* feitos na adolescência



Fonte: Elaborado pelo autor

2. CONSTRUÇÕES SOCIAIS

2.1 IDENTIDADE DE GÊNERO

O que é Gênero? Para desenvolver uma resposta, Judith Butler se propõe a analisar a questão em seu livro “*Problemas de Gênero: feminismo como subversão da identidade*” (2015). A autora defende que precisamos questionar a lógica sob a qual as identidades foram formadas, desafiando suas convenções tradicionalmente conhecidas e sua construção.

As normas culturais consideram o gênero a partir da aparência biológica de nossos corpos, o que torna uma ideia imutável fixada pela natureza. “Se o sexo é, ele próprio, uma categoria tomada em seu gênero, não faz sentido definir o gênero como uma interpretação cultural do sexo” (BUTLER, 2015, p. 27). Butler, no entanto afirma que o gênero é uma construção histórica e cultural, não natural.

[...] O gênero é sempre feito, ainda que não seja uma obra de um sujeito tido como preexistente à obra... Não há identidade de gênero por trás das expressões do gênero; essa identidade é performativamente construída, pelas próprias expressões tidas como seus resultados (BUTLER, 2015, p. 56).

O gênero é culturalmente construído, não é um resultado casual e nem fixo ao sexo. A partir desse raciocínio, Butler começa a falar sobre seu conceito de performatividade, argumentando sobre os atos de gênero. Deste modo, afirmando que o gênero não é algo que alguém é, mas algo que alguém faz.

Em outras palavras, atos, gestos e desejos produzem o efeito de um núcleo ou substância interna, mas o produzem na superfície do corpo, por meio do jogo de ausências significantes, que sugerem, mas nunca revelam, o princípio organizador da identidade como causa. Esses atos, gestos e atuações, entendidos em termos gerais, são performativos, no sentido de que a essência ou identidade que por outro lado pretendem expressar são fabricações manufaturadas e sustentadas por signos corpóreos e outros meios discursivos. O fato de o corpo gênero ser marcado pelo performativo sugere que ele não tem status ontológico separado. (BUTLER, 2003, p. 194)

O conceito de performatividade cria uma definição do gênero através de atos, gestos e expressões comunicativas (BUTLER, 2006, p. 185). Assim, a autora estabelece que a repetição desses atos inventados para o gênero, reforça sua manutenção ao longo do tempo. Butler afirma que a performance pode se dar em qualquer corpo, portanto performar o gênero separa a ideia de que o corpo corresponde a um gênero por sua natureza.

O gênero não deve ser construído como uma identidade estável ou um *locus* de ação do qual decorrem vários atos; em vez disso, o gênero é uma identidade tenuemente constituída no tempo, instituído num espaço externo por meio de uma *repetição estilizada de atos*. O efeito do gênero se produz pela estilização do corpo e deve ser entendido, conseqüentemente, como a forma corriqueira pela qual os gestos, movimentos e estilos corporais de vários tipos constituem a ilusão de um eu permanentemente marcado pelo gênero. (BUTLER, 2015 p. 242)

Quando alguém se comporta segundo determinado gênero, está simplesmente repetindo as normas que foram criadas socialmente. “Gênero é uma ilusão definida não biologicamente, mas socialmente” (SILVA, 2018, p. 17).

Deste modo, “Gênero corresponde a uma construção histórica e cultural, é uma ilusão socialmente criada e que enquadra as pessoas em uma ou outra possibilidade preestabelecida” (SILVA, 2018 p. 16). Assim sendo, gênero se refere a um papel que foi inventado, que não existe de um modo ideal ou original.

Logo, a autora concluí que o gênero é uma invenção da linguagem, de práticas sociais que estabelecem leis como se fossem naturais e incontestáveis. Não existe uma norma de comportamento original e ideal de “feminino” e “masculino”, o que aceitamos como identidade de gênero é apenas algo moldado pela repetição constante de um determinado comportamento.

2.2 ESTEREÓTIPOS DE GÊNERO

Os estereótipos de gênero são instrumentos de opressão, que definem por sistemas de gênero a maneira de como uma pessoa deve corresponder ao seu papel de gênero. É por meio desses estereótipos que as pessoas são controladas através de estruturas sociais e culturais (SILVA, 2018, p.29)

Partindo do princípio abordado por Butler (2015) o gênero não é natural, logo ninguém nasce com isso definido. Essa normatização construída socialmente, cria estereótipos. Por isso, Butler propõe a destruição da identidade de gênero. Contudo, o que isso reflete na vida das pessoas?

Reflete idealizando que toda e qualquer pessoa possa escolher qual profissão seguir, como irá vestir-se, expressar-se, comportar-se ou seja, performar condutas como sentir vontade, sem necessidade de obedecer aos estereótipos de gênero (SILVA, 2018, p.30).

Essa é uma ideia que ajudaria a quebrar todas as cobranças sociais baseadas no gênero que as estruturas sociais criaram e são geradoras de estereótipos. “Qualquer luta por justiça entre os sexos, deve ter como direção a quebra dos estereótipos de gênero, pois reforçar esses estereótipos é contribuir para a opressão que os mesmos apresentam” (SILVA, 2018 p.31).

Os bebês são impostos a essas normas sociais, uma vez que o seu sexo irá definir cores, roupas e brinquedos. Os pais definem ambiente de acordo com o sexo da criança. Dessa forma, o quarto será azul para um homem ou rosa para uma mulher. Inclusive, antes do nascimento, o ritual de revelação do sexo da criança é moldado por esses hábitos, onde através de uma surpresa utilizando elementos de cor azul ou rosa se revela o sexo biológico do bebê (Figura 4).

As lojas de brinquedos organizam seus interiores dentro de um contexto de gênero binário (Figura 5). Separam seus setores, onde de um lado se encontram brinquedos para meninas: bonecas, fadas, acessórios de cozinha e etc. Do outro lado brinquedo para meninos: carrinhos, ferramentas de construção, super heróis, etc.

Figura 4 – Quarto azul e quarto rosa



Fonte: <<http://communicationstudies.com/wp-content/uploads/2012/04/pink-toys-blue-toys-e1335493466625.jpg>>. Acesso em 21 de abril de 2021.

Figura 5 – Loja de brinquedos



Fonte: <https://cdn.psychologytoday.com/sites/default/files/field_blog_entry_images/gender-neutral-blog-aisles1_0.jpg>. Acesso em 21 de abril de 2021.

Esses estereótipos se tornam uma tradição e suas normas são transmitidas de geração para geração, através de lendas, doutrinas e costumes. De modo que, com o tempo vão sendo normalizados e naturalizados. Isso contribui com a propagação desses hábitos que geram tanta desigualdade e opressão.

2.3 OS ESTEREÓTIPOS NA ILUSTRAÇÃO

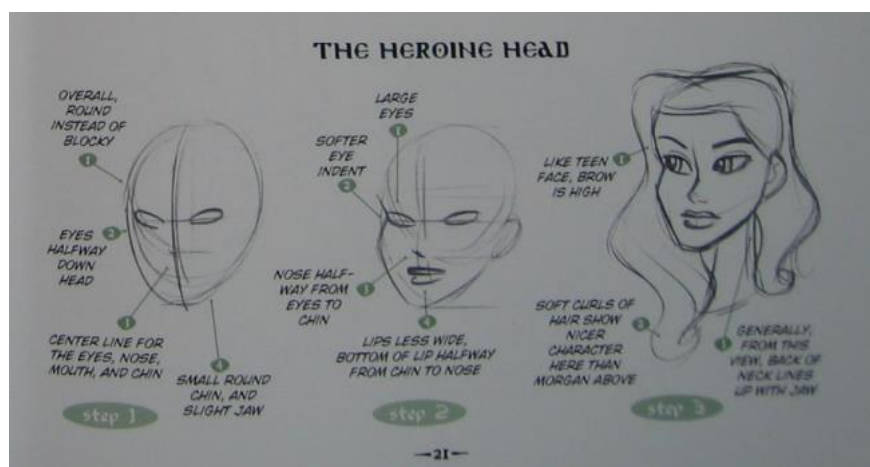
As características de personagens que são planejados durante o processo de desenvolvimento do *concept art*, podem ser limitadas por alguns estereótipos de gênero, que se encontram no processo de criação.

No entanto, alguns livros e manuais de desenho definem o gênero do personagem através de características biológicas mais predominantes, sem qualquer inflexão e neste sentido reforçam os estereótipos com um apagamento da diversidade tanto biológica como comportamental, ajudando a conservar as normas culturais.

Através de processos culturais, definimos o que é — ou não — natural; produzimos e transformamos a natureza e a biologia e, conseqüentemente, as tornamos históricas. Os corpos ganham sentido socialmente. A inscrição dos gêneros — feminino ou masculino — nos corpos é feita, sempre, no contexto de uma determinada cultura e, portanto, com as marcas dessa cultura. (LOURO, 2001, p.11)

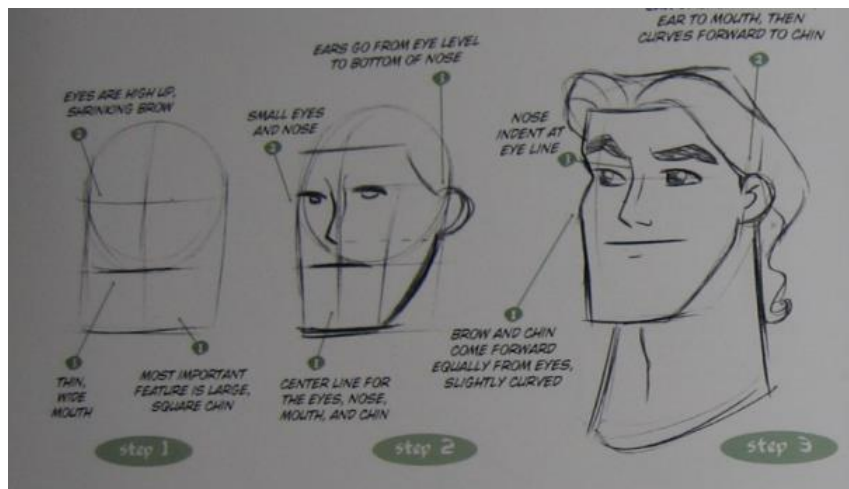
Uma das características mais estereotipadas são formas circulares e linhas curvilíneas para o gênero feminino (Figura 6) e linhas angulares para os masculinos (Figura 7). A altura também é definida conforme o gênero, produzindo personagens masculinos sempre mais altos que os femininos. Embora biologicamente seja mais frequente que os homens sejam mais altos do que as mulheres, reforçar isso na imagem fortalece a formação de estereótipos (Figura 10).

Figura 6 – Rosto do herói feminino



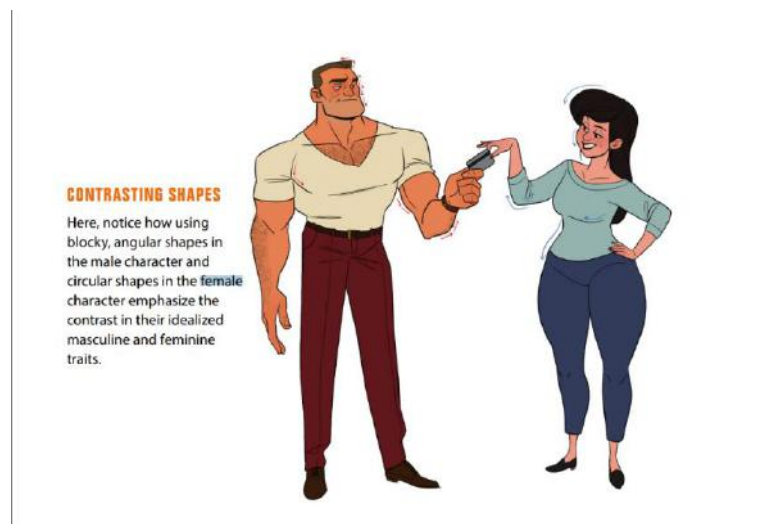
Fonte: Cadwell (2005)

Figura 7 – Rosto do herói masculino



Fonte: Cadwell (2005)

Figura 8 – Retas e Curvas

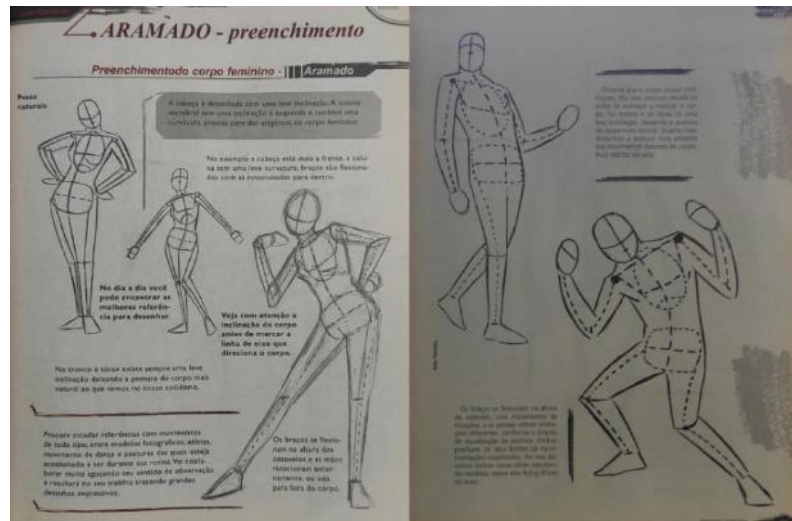


Fonte: 21Draw (2019)

Como forma de desenvolvimento, alguns manuais apresentam ações associadas ao gênero com conotações de força, dinamismo e coragem para os homens e delicadeza, submissão e fragilidade para as mulheres, reforçando os preconceitos de gênero através de uma representação pouco diversa (Figura 9).

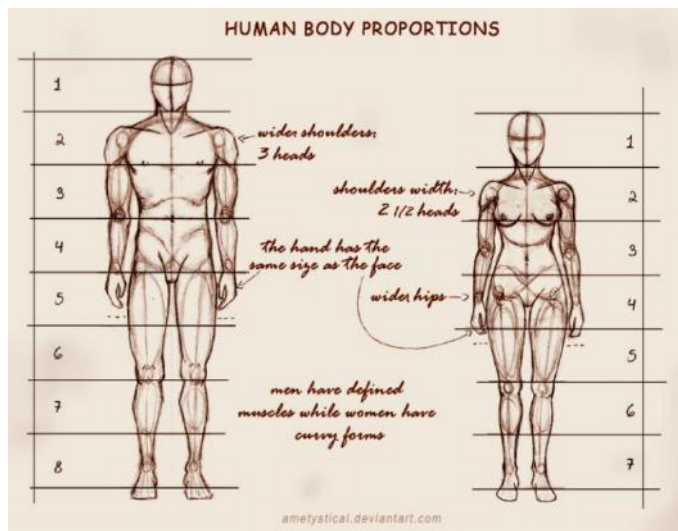
No entanto, o comportamento de crianças também é estereotipado conforme o gênero. Os meninos são frequentemente representados com cabelo bagunçado, com roupas sujas e praticando esportes ao ar livre e as meninas estão sempre bem arrumadas e delicadas, e reforçar essas características culturais promovem os estereótipos de gênero (Figura 11).

Figura 9 – Poses de construção feminina e masculina



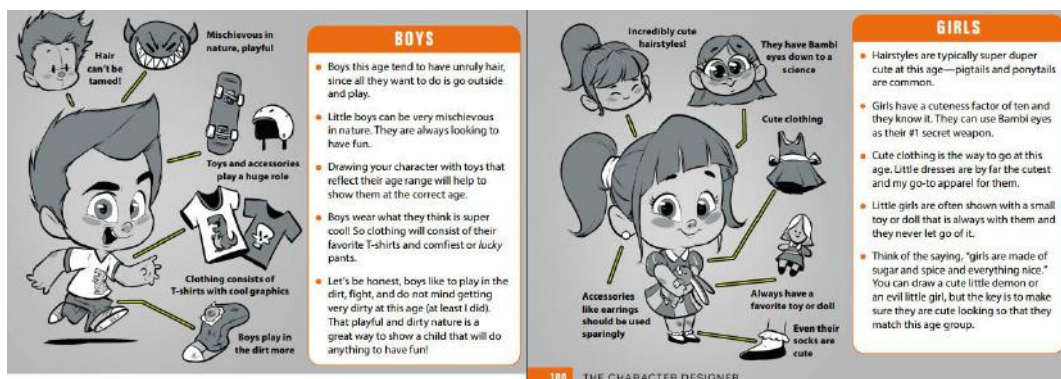
Fonte: EscolaStudio (2015)

Figura 10 – Diferença entre altura



Fonte: <<https://img.17qq.com/images/mqmhnfgswky.jpeg>>. Acesso em 21 de abril de 2021.

Figura 11 – Diferença entre meninos e meninas



Fonte: 21Draw (2019)

Saber reconhecer um estereótipo é fundamental. Por isso, pesquisar referências para ampliar os conceitos e as possibilidades do desenho, geram mais diversidade no trabalho a ser desenvolvido. Pois, não podemos normalizar e naturalizar as pessoas, a partir de uma visão aritmética de maioria ou minoria.

Segundo Oliveira (2008, p.45) “A imagem de um livro no psiquismo de uma criança pode se estender para toda a vida adulta.” O artista precisa entrar em contato com princípios de desenho que apresentem diversidade. Os materiais que ensinam conforme os estereótipos de gênero são facilmente encontrados, sendo o primeiro contato de diversas pessoas, quando buscam aprender a desenhar.

3. NARRATIVA E TEMÁTICA

3.1 O LIVRO ILUSTRADO

Na antiguidade, a primeira forma encontrada para gravar o conhecimento foi escrevendo em pedras e tábuas de argila (Figura 12). Em seguida, surgiu o *volumen*, que consistia em um cilindro de folhas de papiro, feito a partir de uma planta nativa do Egito, chamada de *Cyperus papyrus*, que era umedecida e ligeiramente amassada e suas fibras eram trançadas e colocadas para secar. Se transformava em um papel rústico, usado para anotar contabilidade, cartas e fazer livros que eram mais fáceis de transportar.

No entanto, usando pele de animais foi inventado o pergaminho, que tinha a vantagem de ser conservado por mais tempo e podia ser escrito de ambos os lados. No século XVI o *volumen* foi substituído pelo *codex*, uma compilação de pergaminhos costurados (Figura 13), que se aproximava da forma do livro como conhecemos hoje.

Esse novo modelo de levar o conhecimento, continuou sua evolução com surgimento do papel em branco, aparecimento de margens, página, pontuação e índices. Logo, uma importante invenção de Johann Gutenberg em 1450, que deu forma a tão sonhada máquina de impressão.

Figura 12 – Tábua de argila e papiro



Fonte: <http://papelariarecord.blogspot.com/2012/11/caderno-origem-e-curiosidades-parte-i_10.html>.

Acesso em 21 de abril de 2021.

Figura 13 – Pergaminho e Codex



Fonte: <<https://www.catawiki.pt/stories/4615-uma-forma-de-arte-esquecida-a-evolucao-da-encadernacao-desde-300-d-c-ate-aos-dias-de-hoje>> Acesso em 21 de abril de 2021.

A autora Sophie Van Der Linden (2011) aborda que diversas técnicas favoreceram a evolução das imagens nos livros, como a xilogravura desenvolvida pelo Inglês Thomas Bewick nos anos de 1770 (Figura 14) e a Litografia, desenvolvida por Aloysius Senefelder no século XVIII. São técnicas que permitem gravar imagens sobre uma superfície com precisão facilitando a cooperação entre texto e imagem.

De acordo com Linden (2011), as primeiras publicações destinadas a crianças e jovens surgiram na primeira metade do século XIX, constituídas por um texto principal e poucas ilustrações em páginas isoladas.

Com o surgimento do impresso, as ilustrações tinham pouco espaço, eram separadas do texto e serviam apenas como apoio. Os caracteres eram impressos a

partir de relevo, que se opõe ao processo de gravura da ilustração que utiliza um procedimento de entalhe em madeira, metal e outros materiais.

Diante da pouca disponibilidade e diversidade de cores, imprecisão, limitações de diagramação e de interferências nas páginas, as possibilidades e a capacidade da interação entre imagem e texto eram reduzidas. Mas, diversas inovações técnicas estavam prestes a favorecer a evolução das imagens nos livros.

Figura 14 – Xilografia



Fonte: Linden (2011)

O desenvolvimento dos procedimentos de impressão, possibilitou que obras reunindo caracteres tipográficos e imagens na mesma página se multiplicassem. As imagens começam a ser acompanhadas por textos situados abaixo delas, surgindo ilustrações, que ocupam a totalidade da página ou a página dupla (Figura 15). Os livros ilustrados começam a ganhar destaque, graças ao uso do estêncil que viabilizou as ilustrações coloridas (LINDEN, 2011).

Figura 15 – Macao et Cosmage (1919)



Fonte: Linden (2011)

Essa rápida retrospectiva dos primórdios dos livros nos permite perceber, que sua compreensão, conceitos e formatos vieram se transformando ao longo dos anos, conforme a evolução das técnicas de impressão. O estêncil ampliou expressivamente o desenvolvimento dos livros. As diversas páginas coloridas fortaleceram o desejo de uma literatura especificamente destinada à infância, que gradualmente caminaria na direção dos livros ilustrados contemporâneos.

Livros ilustrados são obras onde a imagem é mais predominante que o texto ou quando a narrativa se articula entre texto e imagem. Quando há ausência do texto, definindo a narrativa através das imagens, no Brasil é chamado de livro imagem.

O livro ilustrado seria assim uma forma de expressão que traz uma interação de textos (que podem ser subjacentes) e imagens (especialmente preponderantes) no âmbito de um suporte, caracterizada por uma livre organização da página dupla, pela diversidade de produções materiais e por um encadeamento fluido e coerente de página para página. (LINDEN, 2011, p.87)

Em virtude dos fatos mencionados é preciso lembrar da questão do leitorado. O livro ilustrado revela-se bastante amplo, por ser concebido inicialmente para os não leitores e atingir o seu público através de mediadores que comprem o livro, e leem em voz alta.

O livro ilustrado é um objeto concebido inicialmente para os não leitores. Uma de suas especificidades é, portanto, atingir este público por meio de mediadores que, por um lado, comprem o livro e, por outro, o leem muitas vezes em voz alta para ele. Essa particularidade gera muitas repercussões na leitura do livro ilustrado. De fato, a maioria dos criadores e editores orientam seus projetos mais ou menos em função das supostas expectativas dos mediadores. (LINDEN, 2011, p.29)

“Considerar que o livro ilustrado consiste antes de mais nada em uma combinação de textos e imagens não basta, contudo, para caracterizá-los” (LINDEN, 2011, p. 86). O livro ilustrado não é apenas texto e imagem, tudo faz sentido. O encadeamento do texto e imagens, a diagramação e as sequências de páginas que constroem o discurso, podem apresentar uma grande diversidade em sua produção.

3.2 O PÚBLICO ALVO

Desenhos animados e livros ilustrados, nos últimos anos, se tornaram ferramentas importantes na formação cultural de pessoas. A capacidade de transformação e reflexão que os livros possibilitam tiveram um papel fundamental para a escolha do público alvo.

Os livros ilustrados ajudam no processo de aprendizagem do público infantil, pois as ilustrações e as histórias geram descobertas e incentivam a imaginação. Segundo Oliveira (2008, p.45) “Os projetistas gráficos têm uma grande responsabilidade: criar não apenas a memória e o passado visual de seus leitores, mas acima de tudo formar e educar”.

Para a criação da história, foi feita primeiramente uma pesquisa na internet e depois uma pesquisa em lojas físicas de algumas redes de livraria. Na Travessa (Figura 16), buscamos livros infantis que evitassem os estereótipos de gênero e contassem histórias com diversidade. Mas, foram encontrados poucos livros que seguissem esse caminho e, estes, se encontravam em prateleiras escondidas, sem nenhuma forma de destaque.

Figura 16 – Livraria Travessa



Fonte: Fotos elaboradas pelo autor na livraria Travessa

Nas livrarias Nobel e Saraiva, não foi encontrado o que procurávamos (Figura 17). A maioria dos livros em destaque, continham pouca diversidade de gênero e eram promotores de estereótipos de gêneros.

Figura 17 – Livros encontrados nas livrarias Nobel e Saraiva



Fonte: Fotos elaboradas pelo autor nas livrarias Nobel e Saraiva

Diante a carência de livros com mais diversidade de gênero para crianças na faixa etária de 3 a 8 anos, a produção foi destinada para esse público. Segundo Filipouski (1982, p.109), nesta idade as crianças estão desenvolvendo seu pensamento pré-conceitual, construindo símbolos, desenvolvendo o pensamento intuitivo e imagens coloridas, facilitam a associação entre o que é lido e o pensamento ao que texto remete.

Além disso, Chatterton (2020) autor do livro, “Como ser um ilustrador de livros infantis: um guia para narrativa visual”, diz que nessa idade é que adultos e crianças leem juntos narrativas contendo textos e imagens. Essa maior incidência de livros lidos em conjunto entre crianças e adultos é importante para desconstruir estereótipos de gênero seguidos pelos adultos.

Portanto, as imagens e narrativa do livro não promovem a diversidade apenas para o universo infantil, mas também para os leitores adultos. Por isso, a fase de pré-produção, que também chamamos de *Concept Art* é fundamental, pois o planejamento

do conceito do projeto que define as imagens, ilustrações e de toda representação visual do livro é necessário para que o projeto cumpra com seu objetivo.

3.3 O QUE É *CONCEPT ART*?

Concept art faz parte da fase de pré-produção, indo além de criar personagens, cenários, roupas, veículos, armas e armaduras para um projeto (Figura 18). Ele é o princípio fundamental para elaborar toda a complexidade e compreender os processos envolvidos no desenvolvimento do *design*, que foi planejado para uma determinada finalidade (NAKATA E SILVA, 2013).

Concept Art é uma expressão de ilustração em que o objetivo central é o de comunicar uma representação visual de uma ideia ou projeto para utilização em filmes, games, animação e quadrinhos, antes mesmo que ele seja colocado no produto final. O termo se refere ao desenvolvimento visual ou à concepção do conceito. (NAKATA e SILVA, 2013, p.28).

Figura 18 – *Concept art* do livro da Loish



Fonte: Baarle (2019)

Dessa forma, *concept art* representa um guia visual e conceitual, que auxilia o projeto, utilizado nas fases de exploração, produção, pesquisa e experimentação de ideias e estilos diferentes (Figura 19). O desenvolvimento do *design* de personagens e cenários se trata de uma das etapas que está inserida durante o processo.

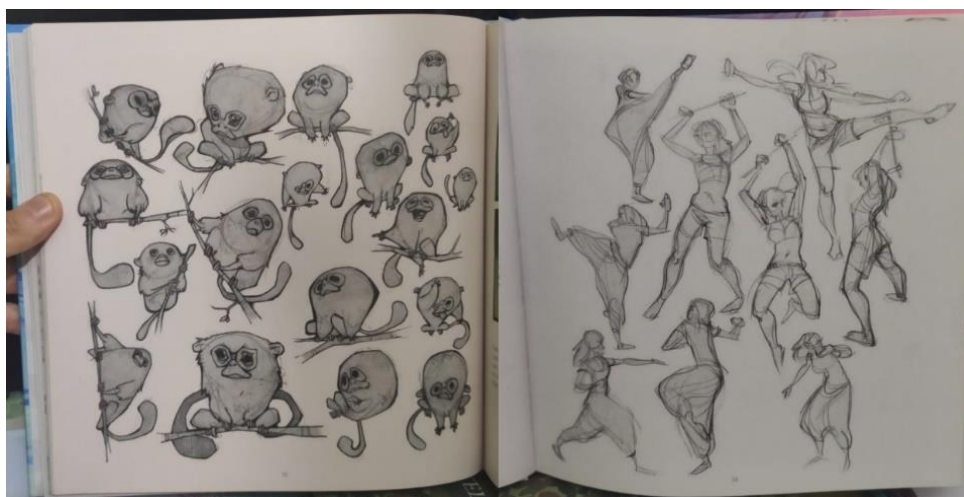
Ao abordar a fase de pré-produção de ilustrações de livros infantis, são diversas decisões a serem tomadas por um artista. Para criação de um personagem é preciso planejar a idade, cultura, paleta de cores, as emoções de expressão, estilo e as roupas

do personagem. Por isso, é importante que o artista conceitual ofereça uma ampla opção de ideias, que ofereçam diversidade ao projeto em execução.

A metodologia do processo de criação de personagens apresenta-se como um processo interativo de *design* (TAKAHASHI E ANDREO, 2011). A principal ferramenta usada para expressar a liberdade do artista conceitual é o desenho. O processo de esboço é fundamental para a evolução e o desenvolvimento visual do projeto, a cada novo esboço durante a fase de conceituação, o projeto ganha uma nova forma, trazendo novas ideias para os *designs* finais.

O design de bons personagens não costuma surgir de ficar sentado batendo um lápis na mesa ou de ir diretamente para os sketches. Planejamento e trabalhos preliminares são sempre necessários e irão pagar grandes dividendos no final do projeto (SEEGMILLER 2008, p. 20).

Figura 19 – Sketches do livro da Loish



Fonte: Baarle (2018)

3.4 CONCEPT ARTE E O DESIGN

O desenvolvimento do *concept art* é composto por uma série de elementos diferentes, que se relacionam diretamente com o *design*. Não basta apenas ser um bom desenhista, mas é preciso ser capaz de organizar as etapas de forma lógica e eficaz, permitindo a compreensão consistente da conceituação das etapas do projeto.

Uma das etapas fundamentais é o *briefing*, é o documento inicial que registra as informações necessárias para o desenvolvimento visual do projeto (Figura 20). Ele

contém uma série de dados como idade dos personagens, região onde eles vivem, história e outras informações importantes para a pesquisa e o direcionamento dos esboços iniciais.

O concept art, pode ser considerado como representações visuais que buscam a materialização de conceitos idealizados para a indústria de entretenimento (como filmes de animação, ação livre e jogos eletrônicos), de forma a auxiliar de forma relevante no desenvolvimento dos projetos, pois acelera e torna mais coesa a produção, tornando possível incorporar, alterar e interagir visualmente com as ideias propostas (TAKAHASHI E ANDREO, 2011 p.1).

Figura 20 – Briefing e Mapa Mental



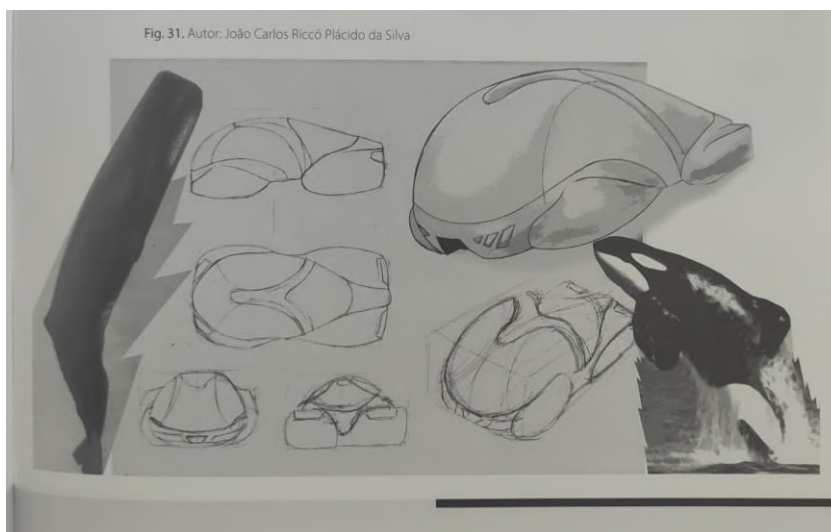
Fonte: Lewis (2018)

Para o *design*, o desenho é uma importante forma de expressar e comunicar suas ideias. Segundo Pipes (2010), um esboço de conceito pode ser definido como um conjunto de dicas visuais para sugerir uma determinada forma, buscando a compreensão de suas características visuais propostas anteriormente (Figura 21).

De acordo com essa afirmação, o desenho ajuda a compreender o processo criativo e solidifica o pensamento para ser avaliado e refinado. O próprio ato de desenhar pode ser um modo de materializar uma ideia, que vale a pena ou não perseguir. Deste modo, a feitura de um esboço simples para expressar um conceito pode, em si mesma, sugerir futuras ideias conceituais (PIPES, 2010).

Sketching é a chamada prática que leva a perfeição. É o exercício mais importante para o desenho e acabará por se tornar arte com base em suas ideias criativas. [...] Sketching possibilita ao artista a habilidade de tomar decisões sobre suas ideias iniciais sem medo de estragá-las por causa de erros que demoram em se corrigir posteriormente. Quando se faz desenhos rápidos e simples de um assunto, o artista na verdade permite mudanças na arte antes de se tornarem presos à ideias que acabam por se tornar difíceis de mudar por causa do tempo e esforço gasto neles.(LIPPINCOTT, 2007 p.20)

Figura 21 – Esboço para compreensão da ideia do *Designer*



Fonte: Nakata e Silva (2012)

3.5 O MODELO DE ESTRUTURA NARRATIVA

O que faz uma história ser considerada boa? Segundo Vogler (2015, p.32) “Boas histórias nos fazem sentir como se tivéssemos passado por uma experiência completa e satisfatória”.

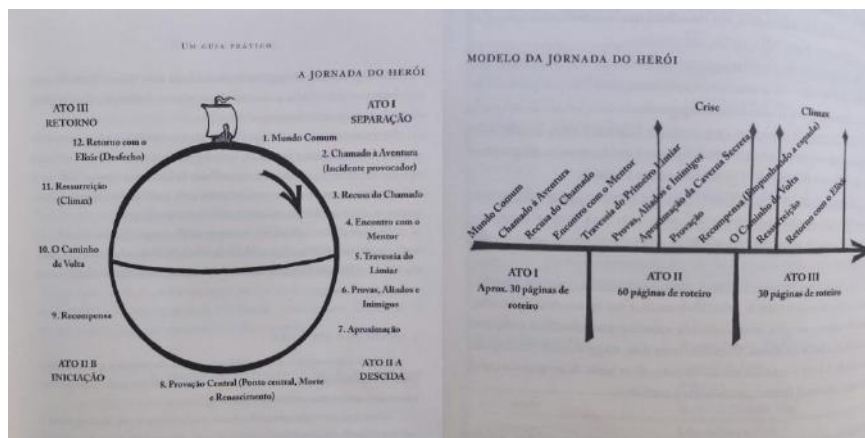
Para desenvolver uma história que terminasse com a possibilidade de que o leitor aprendesse algo, foi preciso usar duas estruturas de roteirização, a jornada do herói de Vogler (2015) e o Paradigma de 3 atos de Field (1995).

Christopher Vogler é um renomado roteirista de Hollywood e também Professor de Cinema. Ele adaptou a Jornada do herói, criada pelo antropólogo Joseph Campbell em 1904, o seu livro O Herói de Mil Faces, mudou a maneira como o mundo compreenderia as histórias (VOGLER, 2015).

O padrão da Jornada do Herói é universal, recorrente em todas as culturas e em todas as épocas. Como a evolução humana, ele é infinitamente variável e, ainda assim, sua forma básica permanece constante. A jornada do herói é um conjunto incrivelmente tenaz de elementos que brota incessantemente dos rincões mais profundos da mente humana; diferente em detalhes para cada cultura, mas profundamente o mesmo. (VOGLER, 2015, p.42).

Vogler (2015, p. 16) afirma que “A Jornada do Herói não é nada menos do que uma compilação de instruções para a vida, um manual completo da arte de ser humano”, é uma estrutura narrativa que incorpora os princípios da vida em seu roteiro. Baseado na obra de Joseph Campbell, o autor escreveu um manual para criação de histórias, que se transformou no guia-padrão de Hollywood, para criar e solucionar problemas de roteiros.

Figura 22 – Jornada do Herói



Fonte: Vogler (2015)

Os estágios da jornada do herói podem ser encontrados em todos os tipos de histórias e não apenas aquelas que apresentam aventuras perigosas e heróis.

Segundo Vogler (2015), a jornada se divide em 12 passos a seguir:

1. Mundo comum: conhecemos o herói em seu mundo cotidiano, antes da história começar.

2. O chamado à aventura: o herói é apresentado a um problema, desafio ou aventura a empreender.

3. Recusa do chamado: esse estágio é sobre o medo. O herói recusa o chamado, manifestando relutância.

4. Encontro com o mentor: o herói encontra um mentor que o ajudará a enfrentar o desconhecido.

5. Travessia do primeiro limiar: o herói abandona o mundo comum e se compromete com o mundo especial ou mágico, concordando com as consequências de lidar com o problema ou desafio imposto ao Chamado da Aventura.

6. Provas, aliados e inimigos: o herói encontra novos desafios e provas, faz Aliados, inimigos e começa aprender as regras do mundo especial.

7. Aproximação da caverna secreta: o herói se prepara para sua maior batalha, indo ao encontro do seu maior desejo ou inimigo.

8. Provação: a maior crise da aventura, nesse estágio o herói confronta diretamente seu maior medo. É o momento mais sombrio para o público.

9. Recompensa: o herói enfrentou a morte, se sobrepõe ao seu medo e agora ganha um motivo para celebrar, tomando posse do tesouro que buscava.

10. O Caminho de volta: agora que o herói venceu os desafios, ele volta para o mundo comum.

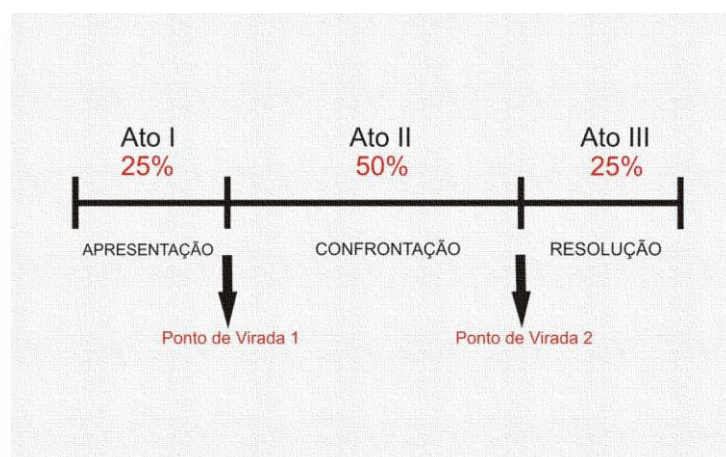
11. Ressurreição: surge um momento decisivo na vida do herói, onde ele precisa provar que aprendeu lições valiosas durante sua aventura.

12. Regresso com o elixir: o herói retorna ao mundo comum, trazendo consigo o elixir, um tesouro ou uma grande lição que ele aprendeu.

Syd Field, roteirista norte-americano, ficou conhecido por influenciar Hollywood com sua estrutura de roteiro chamada de “paradigma dos três atos” (FIELD, 1995). Uma fórmula que divide a história em três atos, que recebem o nome de apresentação, confrontação e resolução. Também, somados a dois pontos de virada, que são eventos que encerram um ato e encaminham a história para o ato seguinte (Figura 23).

“Este é um método que lhe permite ficar no controle de sua história, não sob o controle dela. Como roteirista, você tem que exercer a escolha e a responsabilidade na construção e apresentação de suas cenas” (FIELD, 1995, p.117).

Figura 23 – Paradigma de três atos



Fonte: <<https://www.supercinemaup.com/wp-content/uploads/2016/10/Atos-2.jpg>>. Acesso em 21 de abril de 2021)

3.6 O ENREDO DO LIVRO

Roteiro segundo a estrutura do paradigma de três atos de Field (1995):

1º Ato:

Duda é uma criança que mora com seu pai na cidade. Ele é alegre, doce e adora ouvir contos de fada. No dia do seu aniversário, seu pai faz uma surpresa, o presenteando com uma fantasia de guerreiro, mas não era isso que ele queria.

1º ponto de virada:

Surpreso, seu pai diz que fadas coloridas são coisas de menina, Duda questiona sua afirmação, perguntando quem tinha dito isso? Então, seu pai segue a vontade do seu filho, o abraça e juntos saem para comprar a fantasia escolhida pelo Duda.

2º Ato:

Então, eles percorrem as diversas lojas da cidade, onde fazem a escolha da fantasia e da decoração. Na hora de vestir a fantasia, Duda fica com medo, pois se lembrou que seu pai lhe disse que aquele traje não era para ser usado por um menino. Ele então decide colocar a roupa de guerreiro por cima da sua fantasia, cobrindo o vestido de fada.

2° ponto de virada:

O pai do Duda percebe que ele está triste por não ter tido coragem de vestir a fantasia escolhida. Para deixar o filho confortável, ele surpreende à todos na festa usando um vestido igual ao do seu filho. Isso dá coragem à Duda fazendo com que ele se sentisse bem para retirar a roupa de guerreiro que estava por cima do seu vestido de fada.

3° Ato

A festa chega ao fim e no dia seguinte, seu pai pergunta o que Duda fez com a roupa de guerreiro? Ele respondeu dizendo que havia guardado o mesmo em seu armário, junto com a de fadas, pois na próxima festa poderia usá-la. Pai e filho aprenderam as suas lições, entendendo que fantasia de fada pode ser usada por pessoas de ambos os sexos e gêneros.

Roteiro modelado segundo a estrutura do paradigma da Jornada do herói de Vogler (2015):

1° Ato: Apresentação

1. Mundo Comum: Duda é uma criança que mora com seu pai na cidade. Ele é alegre, doce e adora ouvir contos de fadas.

2. O Chamado à Aventura: Hoje é o dia do seu aniversário, eles fariam uma festa de aniversário.

3. Recusa do Chamado: Seu pai faz uma surpresa, o presenteando com uma fantasia de guerreiro, mas não era isso que ele queria.

4. Encontro com o Mentor: Surpreso, seu pai diz que fadas coloridas são coisas de menina, Duda questiona sua afirmação, perguntando quem tinha dito isso? Então, seu pai segue a vontade do seu filho, o abraça e juntos saem para comprar a fantasia escolhida pelo Duda.

5. Travessia do Primeiro Limiar: Então, eles percorrem as diversas lojas da cidade, onde fazem a escolha da fantasia e da decoração.

2º Ato: Conflito

6. Provas, aliados e inimigos: Na hora de vestir a fantasia, Duda fica com medo, pois se lembrou que seu pai lhe disse que aquele traje não era para ser usado por um menino.

7. Aproximação da Caverna Secreta: Ele, então, decide colocar a roupa de guerreiro por cima da sua fantasia, cobrindo o vestido de fada.

8. Provação: O pai do Duda percebe que ele está triste por não ter tido coragem de vestir a fantasia escolhida. Para deixar o filho confortável, ele surpreende à todos na festa usando um vestido igual ao do seu filho

9. Recompensa: Isso dá coragem à Duda fazendo com que ele se sentisse bem para retirar a roupa de guerreiro que estava por cima do seu vestido de fada.

3º Ato: Resolução

10. O Caminho de Volta: A festa chega ao fim.

11. Ressurreição: No dia seguinte, seu pai pergunta o que Duda fez com a roupa de guerreiro? Ele respondeu dizendo que havia guardado o mesmo em seu armário, junto com a de fadas, pois na próxima festa poderia usá-la.

12. Regresso com o Elixir: Pai e filho aprenderam as suas lições, entendendo que fantasia de fada pode ser usada por pessoas de ambos os sexos e gêneros.

3.7 RIMANDO COM O TEXTO

Após o desenvolver o roteiro e definir o enredo da história, buscou-se como o texto seria apresentado ao leitor. De acordo com Filipouski (1982, p.109), crianças de 3 a 8 anos estão em um estágio de pré-leitura, desenvolvendo a linguagem oral, percepção e o relacionamento entre imagens e palavras. Livros com gravuras e rimas infantis colaboram com esse desenvolvimento cognitivo infanto-juvenil.

Prólogo

Esse é o Duda, um menino muito doce e inteligente. Adora ouvir contos de fadas e sempre se sentiu um pouco diferente das demais crianças.

Início

Hoje é um dia especial, o dia que o Duda vai comemorar seu aniversário com uma festa no seu quintal.

O tema da decoração ele já tinha escolhido, queria fadas, unicórnios e sereias tudo muito colorido. De repente seu pai surge com uma surpresa!

Tinha lhe comprado uma fantasia de Guerreiro, com espada, escudo e uma capa de cavaleiro.

Mas não era essa fantasia que Duda gostaria não. Queria ter asas de borboleta e uma roupa colorida como aquelas das fadas das histórias que ele sempre ouvia.

O pai do Duda ficou surpreso com a sua reação e respondeu:

— Duda trajes de fadas coloridas são para meninas. Então Duda pergunta:

— Quem disse que são apenas para meninas?

Então, seu pai segue a vontade do seu filho, o abraça e juntos saem para comprar a fantasia escolhida e a decoração.

Na hora da festa, estava tudo como ele queria. Os convidados já haviam chegado, só faltava colocar sua fantasia. Mas, Duda fica com medo, pois se lembrou que seu pai lhe disse que aquele traje não era para ser usado por um menino.

Ele então decide colocar a roupa de guerreiro por cima da sua fantasia, cobrindo o vestido que lhe trazia alegria.

O pai do Duda percebe que ele está triste por não ter tido coragem de vestir o traje escolhido. Para deixar o filho confortável, ele surpreende a todos na festa usando uma linda fantasia!

Com um traje de fada igual a escolhida por Duda, ele pergunta:

- Ei crianças, estão preparadas para uma grande surpresa?
- Quem quer ser o primeiro a experimentar essa mágica sobremesa?

Isso dá coragem à Duda fazendo com que ele se sentisse bem para remover o traje de guerreiro que cobria sua alegria. Revelando a todos a sua fantasia escolhida!

No dia seguinte, seu pai pergunta o que Duda fez com a roupa de guerreiro?

Ele responde que havia guardados no armário, junto com a de fadas, pois na próxima festa, ele poderia usá-la.

4. DESENVOLVIMENTO VISUAL

4.1 REFERÊNCIAS GRÁFICAS

Antes de começar a criar os *concepts* dos personagens foi preciso uma pesquisa visual para definição do estilo gráfico da ilustração. Primeiramente, foi criado um *moodboard* geral com imagens agrupadas que poderiam servir de inspiração (Figura 24). Nesse momento, foi importante não se prender a um estilo gráfico e analisar os conceitos de construção da ilustração.

Figura 24 – Moodboard

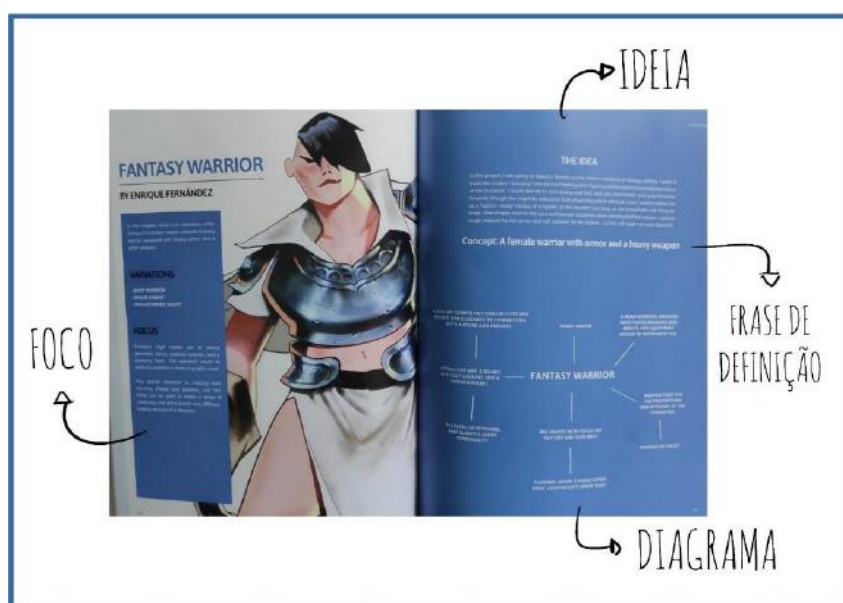


(Animações como Hora da Aventura, Menina Super Poderosas, Gravity Falls, Steven Universe, Clarêncio e Artistas como Loish, Marco Bucci e Fernando Silva Fendy)

4.2 ESTRATÉGIA DE DESENVOLVIMENTO

Para o desenvolvimento do *concept* de cada personagem, foi feito um processo semelhante ao utilizado no livro *Creating Stylized Characters* do autor Lewis (2018), onde se produz um *briefing* para os personagens. Esse processo contém 5 tópicos fundamentais, são eles: um diagrama com suas principais características, uma frase de definição com conceito do personagem, um parágrafo contendo a ideia principal, palavras chaves para definir o foco da sua estrutura visual e um *moodboard*.

Figura 25 – Tópicos do *briefing*



Fonte: Lewis (2018)

4.3 O DUDA

Figura 26 – Moodboard do Duda

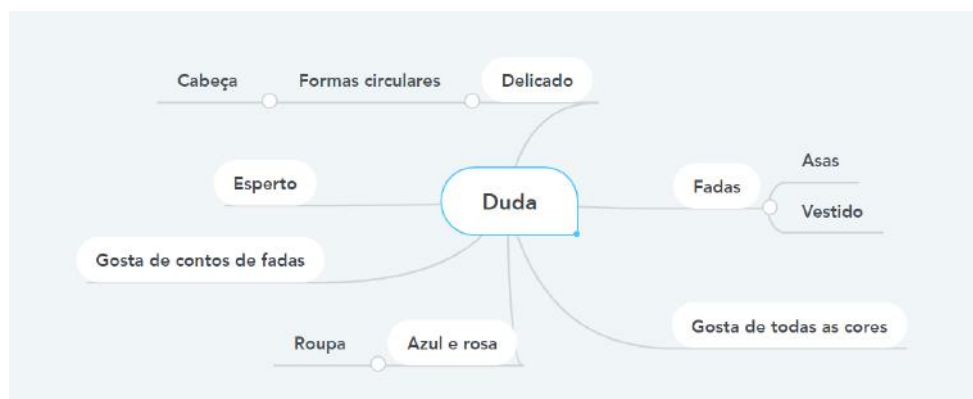


Ideia: Duda é o protagonista da história. O conceito é de uma criança alegre e gentil, que não se identifica com as regras construídas socialmente para o comportamento de um menino. Ele gosta de um pouco de tudo, incluindo muitos elementos estereotipados pelo gênero feminino, como a cor rosa e as fadas.

Definição: Uma criança alegre que gosta de fadas.

Foco: Esperto, alegre, gentil e diversidade.

Figura 27 – Diagrama do Duda



Elaborado pelo autor

Nessa etapa, os esboços foram feitos no papel com lápis grafite, procurando inicialmente a forma geral do personagem. Depois foram escaneados e transferidos para o computador, para serem finalizados usando uma mesa digitalizadora.

No entanto, foi utilizado formas simples como círculos para cabeça e retângulo para o corpo, evitando trabalhar com apenas um modelo. Por fim, foi escolhido uma paleta de cores contendo azul e rosa, para romper com os estereótipos de gênero relativos à cor.

Figura 28 – Esboços do Duda



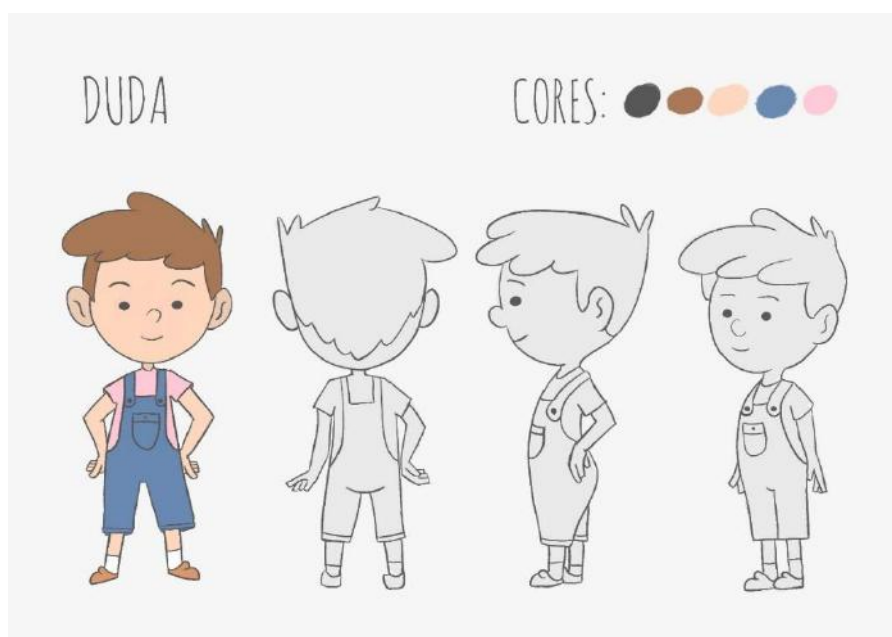
Elaborado pelo autor

Figura 29 – Primeiras definições do Duda



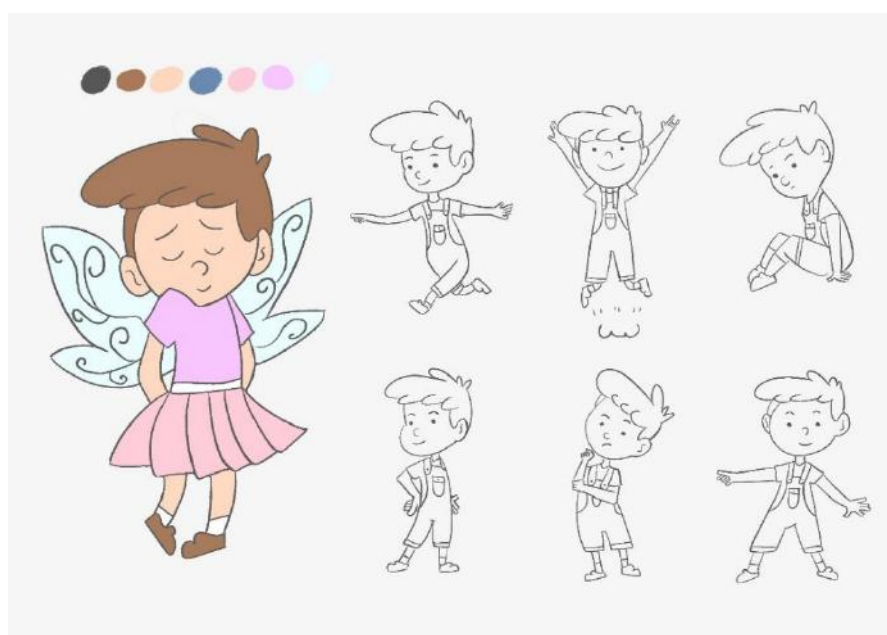
Elaborado pelo autor

Figura 30 – Proporção do Duda



Elaborado pelo autor

Figura 31 – Poses e paleta de cor do Duda



Elaborado pelo autor

4.4 O PAI DO DUDA

Figura 32 – Moodboard do pai do Duda

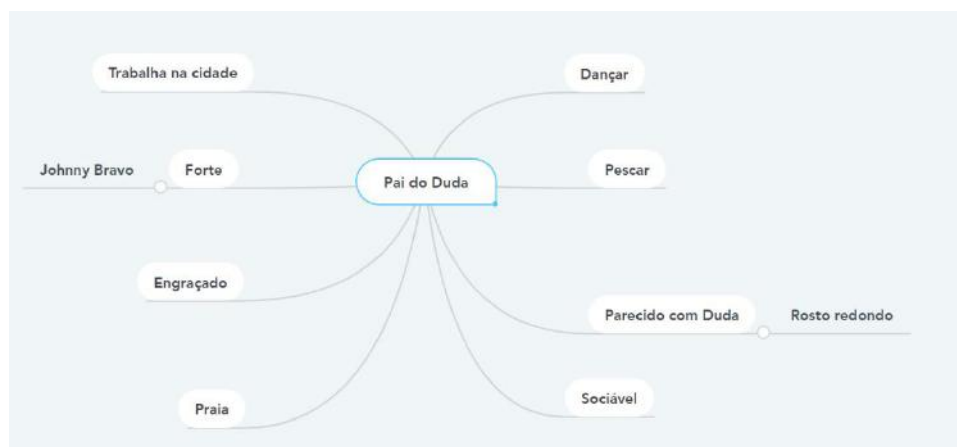


Ideia: O pai de Duda carrega conceitos de força e gentileza. Ele trabalha na cidade, gosta de pescar e dançar. É um personagem sociável, engraçado e corajoso, que está sempre aprendendo coisas novas com as aventuras do seu filho.

Definição: Um pai forte, engraçado e que gosta de dançar.

Foco: Engraçado, forte, corajoso e dança.

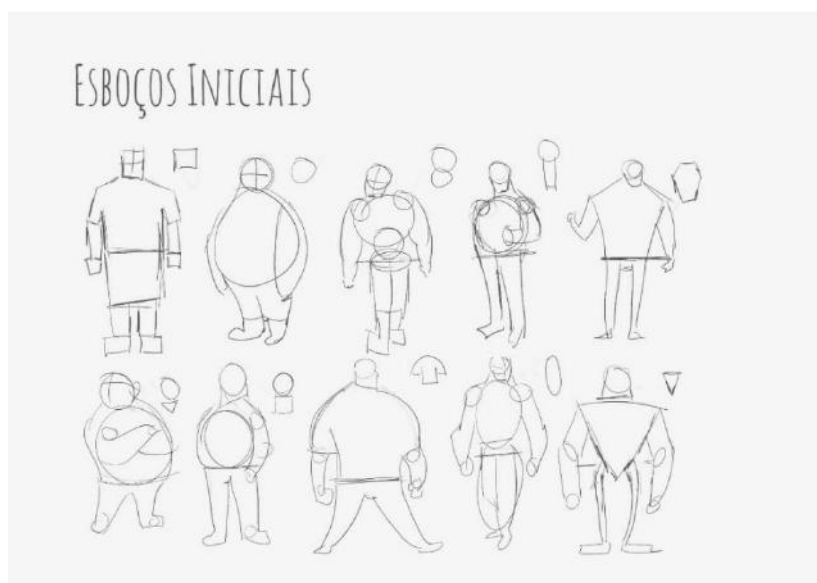
Figura 33 – Diagrama do Pai do Duda



Elaborado pelo autor

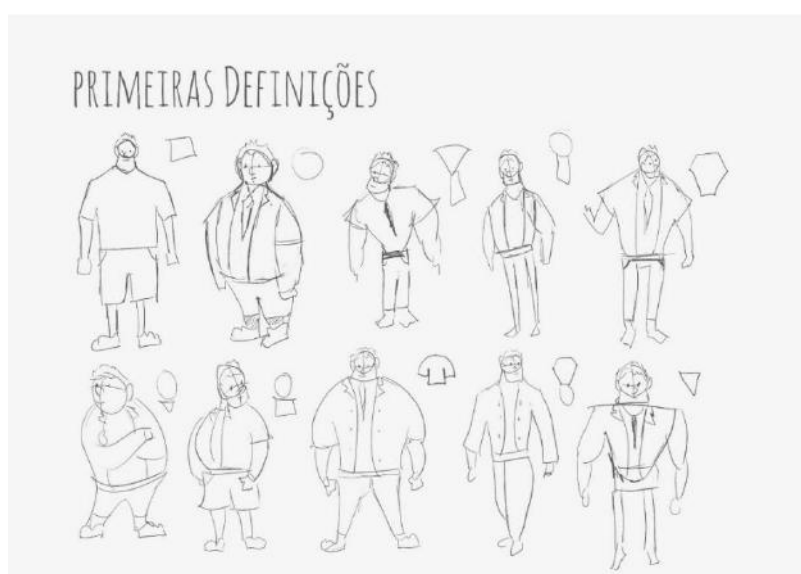
Primeiramente, os esboços foram feitos direto na mesa digitalizadora, trabalhando com diversas formas simples, círculos, retângulos, triângulos e formas abstratas em busca de sua estrutura corporal. Após todas as experimentações, os detalhes das roupas foram definidos. Sua paleta de cores e roupa de fada são parecidas com a de Duda, para aproximar as semelhanças entre pai e filho. Esse personagem vai romper com os estereótipos de gênero no fim da história, quando ele for usar uma roupa de fada, para ajudar seu filho a não ter medo.

Figura 34 – Esboços iniciais do Pai



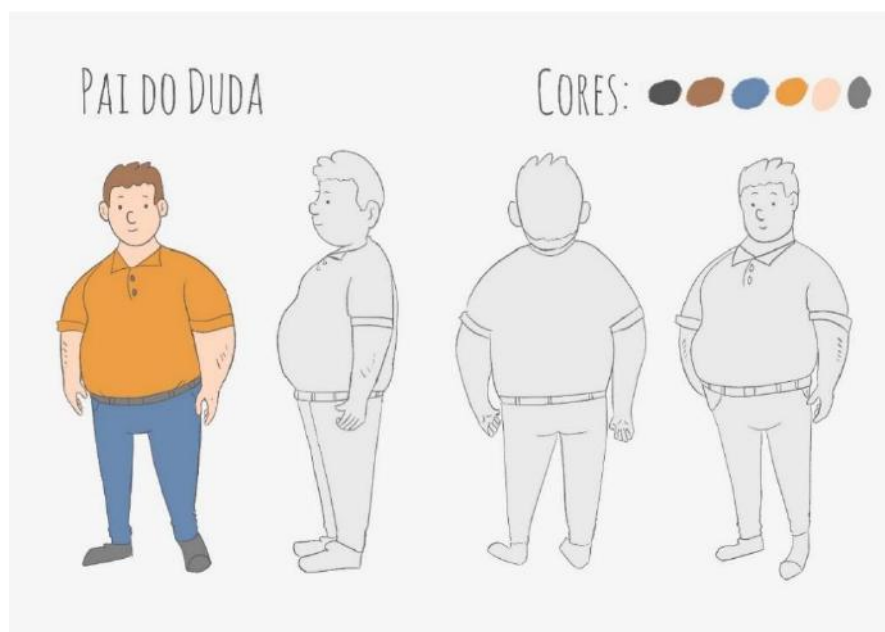
Elaborado pelo autor

Figura 35 – Primeiras detalhes estruturais



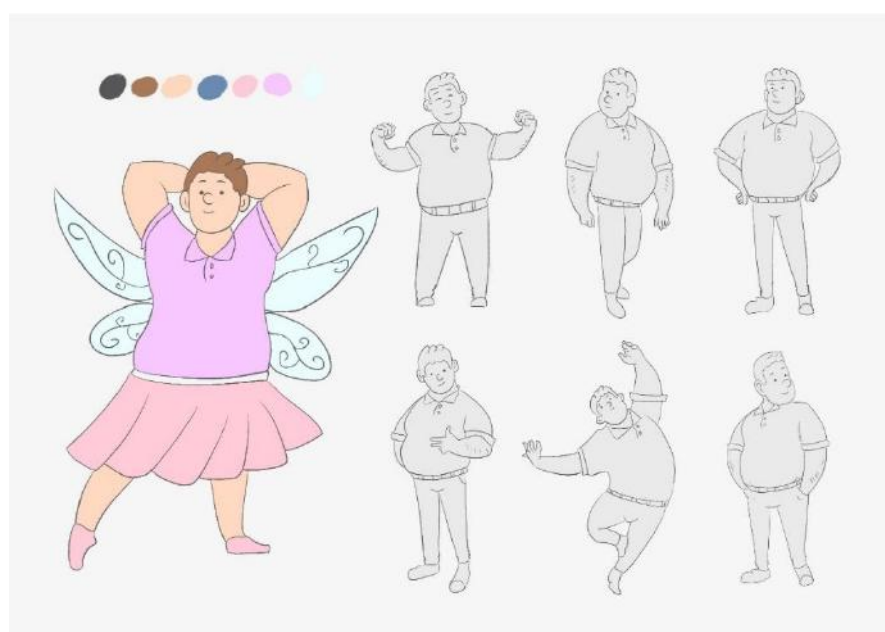
Elaborado pelo autor

Figura 36 – Proporção do pai de Duda



Elaborado pelo autor

Figura 37 – Poses e paleta de cor final



Elaborado pelo autor

Figura 38 – Pai e filho



Elaborado pelo autor

4.5 OS AMIGOS DO DUDA

Ideia: São 4 personagens que aparecem na hora na festa. Precisam ter diversidade, de modo que ajudem a promover a desconstrução dos estereótipos de gênero.

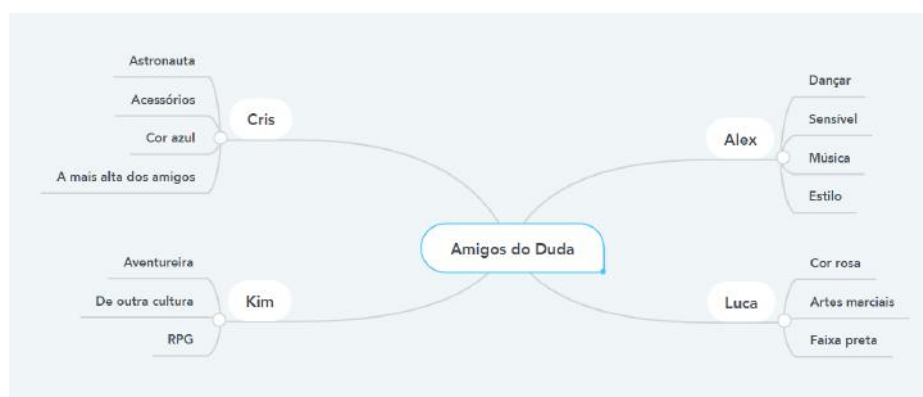
Definição: Amigos que ajudem a promover a desconstrução dos estereótipos.

Foco: Amizade e diversidade.

Figura 39 – Moodboard dos amigos



Figura 40 – Diagrama dos amigos



Elaborado pelo autor

Os amigos do Duda foram produzidos em conjunto, usando uma proporção de três círculos e procurando passar uma ideia de diversidade. O diagrama foi feito em grupo e cada personagem contém suas características individuais, pois para o *concept* ser efetivo é preciso da construção de uma identidade para todos os personagens.

Figura 41 – Esboço dos amigos



Elaborado pelo autor

Figura 42 – Amigos paleta de cores



Elaborado pelo autor

5. PROJETO FINAL

Para o projeto final, o *concept* foi feito utilizando o estilo da ilustração que será aplicado no livro. Usando pintura sem linhas, trabalhando com texturas e manchas para dar volume e diversidade às formas. Todas as ilustrações foram desenvolvidas conforme os dados de cada personagem, representando suas características principais e seu universo pessoal.

Figura 43 – Duda



Elaborado pelo autor

Figura 44 – Pai do Duda



Elaborado pelo autor

Figura 45 – Alex



Elaborado pelo autor

Figura 46 – Cris



Elaborado pelo autor

Figura 47 – Luca



Elaborado pelo autor

Figura 48 – Kim



Elaborado pelo autor

Figura 49 – Duda e seu pai



Elaborado pelo autor

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse projeto nasceu com o objetivo de ilustrar e desenvolver personagens para uma história autoral, que pudesse promover a desconstrução dos estereótipos de gênero. O projeto me fez olhar para o tema com mais amplitude e refletir sobre a responsabilidade de atuar como ilustrador.

Considero um desafio desenvolver esses personagens, pois foi preciso reavaliar os meus conhecimentos sobre desenho e ilustração. Foi um processo de desconstrução, onde a história e a estrutura visual precisavam ser coerentes. Afinal, não se tratou apenas de contar uma história, mas de incentivar e levar a reflexão sobre a desigualdade de gêneros por outro olhar, ou seja, pelas formas, cores e elementos visuais na escolha da representação de cada personagem.

Os processos do *concept art* contribuíram para o meu amadurecimento pessoal e profissional, de modo que poderá enriquecer o desenvolvimento de um futuro livro no qual eu venha trabalhar.

Com isso, me possibilitou compreender sobre as questões de gênero, construções sociais e outros assuntos que vão além dessa temática. Pude entender melhor sobre a construção de roteiros e narrativas de livros ilustrados. O que será de grande benefício minha atuação como ilustrador e designer.

6. REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

- 21DRAW. **The Character Designer**. Stockholm: 21 Draw Sweden AB, 2019.
- BAARLE, L. V. **The Sketchbook of Loish: Art in progress**. Worcester: Publishing, 3dtotal, 2018.
- BAARLE, L. V. **The Art of Loish: A Look Behind the Scenes**. Worcester: Publishing, 3dtotal, 2019.
- BUTLER, J. **Problemas de Gênero: Feminismo e a Subversão da Identidade**. 19. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2015.
- CALDWELL, B. **Fantasy! Cartooning**. New York: Sterling, 2005.
- CHATTERTON, C. **How to Be a Children's Book Illustrator: A Guide to Visual Storytelling**. Worcester: 3dtotal Publishing, 2020.
- DA SILVA, J. C. P.; KOJI NAKATA, M. **Sketch para Design: sua importância no processo de criação de produtos**. São Paulo: Canal6, 2012.
- ESCOLASTUDIO, E. **Guia Curso básico de desenho**. São Paulo: On line, 2015.
- FIELD, S. **Manual do Roteiro**. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995.
- FILIPOUSKI, Ana Mariza Ribeiro. Atividades com texto em sala de aula. In: ZILBERMAN, Regina. (Org.). **Leitura em crise na escola: as alternativas do professor**. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1982. p. 109.
- KOJI NAKATA, M.; DA SILVA, C. P. **Concept Art para Design: criação visual de objetos e personagens**. São Paulo: Canal6, 2013.
- LEWIS, M. **Creating Stylized Charatcters**. Worcester: Publishing, 3Dtotal, 2018.
- LINDEN, S. V. D. **Para ler o livro ilustrado**. São Paulo: SESI-SP, 2018.
- LIPPINCOTT, G. A. **The Fantasy Illustrator's Technique Book**. London: Barron's Educational Series, 2007.
- LOURO, Guacira Lopes. **Gênero Sexualidade e Educação: uma perspectiva pós estruturalista**. 9.ed. São Paulo: Vozes, 2001. 184p
- OLIVEIRA, R. D. **Pelos Jardins Boboli: reflexões sobre a arte de ilustrar livros para crianças e jovens**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira S.A, 2008.

PIPES, A. **Desenho para designers:** Habilidades de desenho, esboço de conceito, design auxiliado por computador, ilustração, ferramentas e materiais, apresentações, técnicas de produção. São Paulo: Edgard Blüschner Ltda, 2010.

SEEGMILLER, D. **Digital Character Painting Using Photoshop CS3.** Boston: Charles River Media, 2008.

SILVA, J. M. **Identidade de Gênero:** os atos performáticos de gênero segundo Judith Butler. Recife: Independently Published, 2018.

TAKAHASHI, P. K.; ANDREO, M. C. **Desenvolvimento de Concept Art para Personagens.** In: SBC - Proceedings of SBGames 2011.

VOGLER, C. **A jornada do escritor.** 3°. ed. São Paulo: Aleph, 2015.